

# ASML

**AUTOMATIC SELECTOR MUSIC COR MEDIA'S LOADING SYSTEM**

Manuel De L'Utilisateur



**L H U P A**

## PRÉSENTATION

En 2008, LHUPATECH découvre le système ASMLS ou Automatic Selector Music (ou Media) Loading System: une technologie qui consiste à construire la bibliothèque média (ou sélecteur) hors document avec liens plutôt que de l'incorporer au document comme c'est le cas des juke-box PDF réguliers. Ceci a largement contribué à créer plus facilement une myriade de juke-box PDF, rapidement et légalement sans aucun risque de poursuites en justice dû aux possibles infractions sur le droit d'auteur comme c'est le cas pour le PDFJS régulier.

## LE SYSTÈME ASMLS

Le système ASMLS ou Automatic Selector Music (ou Media) Loading System fut découvert par inadvertance en "s'amusant" avec l'éditeur PDF, en essayant les différentes fonctions dans les menus et barres d'outils! La case à cocher "incorporer le fichier multimédia au document" a rendu l'auteur vraiment curieux avec l'esprit encore plus technique! Cette case à cocher a tiré la curiosité de l'auteur à un point qu'il a fait un test sans hésitation et les résultats ont été plus que concluants... L'ultime solution face à l'incorporation de matériel à droit d'auteur ainsi que la tâche "douloureuse" de construire un PDFJS pour chaque client une fois le matériel à incorporer fourni. La construction d'un PDFJS régulier pouvait prendre plusieurs jours voire même des semaines! Ceci a autant solutionné le problème dû au droit d'auteur par l'incorporation au PDFJS de média protégé que le désavantage pour l'utilisateur de retourner son document PDFJS à l'éditeur pour toute modification ou mise à jour..

## COMMENT ÇA MARCHE?

Ce système des plus simples consiste à construire la bibliothèque média (ASMLS SELECTOR) hors document avec boutons et liens plutôt que que l'incorporation en document (tel que décrit ci-haut). Le système lui-même consiste en 1: un lien avec bouton (généralement sur la page frontale du juke-box PDF) 2: un panneau central où sont logés tous les champs média (audio-vidéo) lumineux appelés "segments" placés en damier pour un repérage facile des champs média sur une plateforme appelée "mécanisme à segment ou segmentaire" (généralement l'avant dernière page du juke-box PDF), 3: un dossier hors document constituant la bibliothèque ou banque média (généralement logé dans le dossier du juke-box PDF dans C:\Program Files.) dans lequel, un certain nombre de fichiers .mp3 blancs appelés "zombies" qui seront automatiquement réécrits lors de l'ajout de nouveau matériel par l'utilisateur avec un codage spécial dépendant du modèle de juke-box PDF un usage appelé "codage ASMLS". Ceci peut être Alphanumérique Ex. A, B, C tels que les juke-box classiques, Digital (1, 2 ou 3 digits) Ex. 1, 12, 128 ou mono lettre Ex. A, B, C etc. L'utilisateur n'a qu'à renommer son matériel selon ce codage et en suite le coller dans le dossier ASMLS SELECTOR situé dans le dossier du juke-box PDF dans C:\Program Files. Ultiment, le nouveau matériel prend place et réécrit les fichiers .mp3 blancs (zombies) rendant le juke-box PDF prêt à l'emploi. Le mécanisme à segments (ou segmentaire) central est à la fois utilisé dans la version régulière et ASMLS et fait exactement la même tâche sauf que celui pour la version ASMLS, porte la mention "ASMLS" et des précautions doivent être prises en considération si l'utilisateur décide de "jouer" avec un éditeur PDF. Voilà le principe de base du système ASMLS!

## CHOSSES À NE PAS FAIRE AVEC LE SYSTÈME ASMLS

Or, le système ASMLS que vous venez juste de télécharger est prêt à l'emploi et n'a pas à être modifié et nécessite ni ajouts, ni plug-ins. La seule chose que vous avez à faire, est de renommer votre matériel média Ex. musique ou vidéo selon le codage ASMLS approprié dépendant du modèle de juke-box PDF que vous disposez (tel que mentionné ci-haut), le copier et le coller dans le dossier ASMLS SELECTOR dans le dossier du juke-box PDF dans C:\Program Files (Voir les directives concernant le système ASMLS dans le Manuel de L'Utilisateur.). - "ASMLS" est une technique de montage de document PDF et non une application autonome devant être installée. Donc, vous n'avez rien à installer, c'est une caractéristique technique du document PDF en entier que vous disposez.

- Ne changez jamais l'accès, ni les composants du système ASMLS sous aucun prétexte tels que dossiers ou fichiers.
- Ne travaillez jamais sur un juke-box PDF ASMLS avec un éditeur PDF sauf si vous savez ce que vous faites!

**SI VOUS UTILISEZ DÉJÀ UN ÉDITEUR PDF QUELQUE SOIT LE TYPE OU LA MARQUE, ATTENTION!...  
NE JAMAIS RIEN MODIFIER SUR VOTRE DOCUMENT PDFJS/ASMLS SAUF SI VOUS SAVEZ CE QUE VOUS FAITES!**

Si vous avez déjà un logiciel d'édition PDF Ex. Adobe\* Acrobat\*, Foxit\* etc. faites attention et modifiez jamais quoi que se soit sur ce document sauf si vous savez ce que vous faites! Modifier par erreur une page, le mécanisme à segment (ou mécanisme segmentaire) en pensant de démarrer une chanson ou autre média, peut rendre votre document interactif inutilisable ou quelque peu défectueux. Pour éviter tout problème dans le système ASMLS ou le document interactif proprement dit, voici quelques conseils utiles pour vous éviter toute évidence de troubles!

- Ne jamais déverrouiller les boîtes de texte, de multimédia, boutons, liens ou toute autre partie du document PDF pour éviter de supprimer accidentellement des parties du document PDF si vous savez ce que vous faites.
- Toujours enregistrer le titre officiel de votre média dans l'engin de panneau de sélection ou catalogue de balado-diffusions avant de convertir votre matériel au codage ASMLS. De tels documents sont toujours inclus avec tout document interactif PDFJS/ASMLS en prévision des utiliser et de vous éviter des problèmes!
- Toujours vérifier votre codage ASMLS chaque fois que vous complétez une sélection. Toute erreur dans ce codage, rendra inévitablement votre matériel inutilisable.
- Si vous utilisez plusieurs juke-box PDFJS/ASMLS différents sur le même ordinateur Ex. Arabesque, Castawebber 505, Scanlog II AZ etc. en même temps, ne jamais oublier que chaque document PDF interactif a son propre codage ASMLS et ne doit jamais être confondu. Travaillez sur un document PDFJS à la fois et vérifiez chaque codage afin d'éviter des erreurs possibles de codage.

#### **SI UN PROBLÈME CRITIQUE SURVIENT SUR VOTRE DOCUMENT PDFJS/ASMLS, QUE FAIRE?**

Ne tentez pas de le réparer vous-même sauf si vous savez ce que vous faites. Or, vous pouvez visiter le support technique de LHUPATECH au [www.lhupatech.com/support.html](http://www.lhupatech.com/support.html), entrer le problème que vous avez avec les munus ou entrez-le manuellement si non mentionné. Généralement, vous devriez recevoir un e-mail du support technique de LHUPATECH en dedans de 24 heures si possible. Si le problème persiste, désinstaller complètement le juke-box PDFJS/ASMLS et réinstallez-le en prenant soin de sauvegarder vos sélections c-à-d votre matériel dans le dossier ASMLS SELECTOR. Pour réinstaller votre juke-box PDF, procédez comme suit:

- 1 - Localisez le dossier ASMLS SELECTOR dans C:\Program Files\Le dossier de votre juke-box PDFJS/ASMLS\ASMLS SELECTOR et puis, sauvegarder votre matériel soit en copiant les fichiers internes ou bien le dossier intégral et coller le tout dans un dossier de sécurité ou une clé USB en vue de recharger votre actuelle sélection sauf si vous ne la voulez plus.
- 2 - Désinstallez le document PDFJS/ASMLS présentement sur votre ordinateur comme vous procédez pour désinstaller tout programme sur votre ordinateur.
- 3 - Localisez l'installateur de votre juke-box et puis, recommencez l'installation.
- 4 - Une fois réinstallé, si désiré, rechargez votre sélection actuelle dans le dossier ASMLS SELECTOR en collant le matériel que vous aviez dans l'installation précédente dans ce dossier ce qui réécrira les blancs (zombies) dans le nouveau dossier ASMLS SELECTOR de la nouvelle installation. (Voir Étape #1)
- 5 - Redémarrez votre juke-box PDFJS/ASMLS et le tout devrait fonctionner normalement. Sinon, si le problème persiste une fois de plus, mettez Adobe\* Reader\* à jour et le tout devrait revenir à la normale.



## SAUVEGARDER VOS SÉLECTIONS (OU BOX)

Le dossier ASMLS SELECTOR contient tout vos fichiers média d'usage courant et ceci se nomme une "sélection" ou "box" référençant à l'entière banque de fichiers média. L'entière banque de fichiers média dans n'importe quel juke-box quelque soit le type, se nomme "sélection" selon l'industrie du divertissement automatique. Souvent, ceci est aussi appelé "box". Il est ultimement possible pour l'utilisateur de juke-box PDFJS/ASMLS de construire une bibliothèque externe de chaque sélection faite dans le passé jusqu'au présent dans le but ultime de les recharger dans le dossier ASMLS SELECTOR ou tout simplement recharger le dossier entier dans le dossier du juke-box PDFJS/ASMLS dans C:\Program Files. Généralement, la façon la plus courante, consiste à utiliser une clé USB ou dossier d'archivage situé sur une autre partition du disque dur sur le même ordinateur Ex. D:\. Il est vraiment facile de faire une bibliothèque de sélections ou box et d'avoir un super juke-box PDFJS simplement par copier, coller (ou recharger) des vieilles sélections déjà construites et réécrire le sélecteur en entier d'une "seule claqué" instantanément! Pour faire une bibliothèque de sélections ou box, procéder comme il suit:

- Localisez votre clé USB ou créez un dossier d'archivage sur votre ordinateur et le nommer le nom de votre choix. Si vous désirez votre bibliothèque sur votre clé USB, créez sur votre clé un dossier d'archivage.
- Une fois votre nouveau dossier d'archivage créé et nommé le nom de votre choix, ouvrez-le et par la suite, créez un nouveau dossier et nommez-le "Sélection" plus la date du jour. **NE JAMAIS RENOMMER LE DOSSIER ASMLS SELECTOR OU LE CONTENU SOUS AUCUN PRÉTEXTE, CECI RENDRAIT VOTRE SÉLECTION INUTILISABLE.**
- Copiez le dossier entier ASMLS SELECTOR et après, le coller dans le nouveau dossier fraîchement créé avec "Sélection" plus la date du jour Ex. "Sélection 17 Juin 2010" et puis fermez-le.

Chaque fois que vous sauvegardez une sélection ou un box, procédez tel que mentionné ci-haut en créant un nouveau dossier nommé "Sélection" plus la date du jour.

## POUR LIRE UNE SÉLECTION (OU BOX) ARCHIVÉ (E)

- Ouvrir la bibliothèque de sélections ainsi que le dossier du juke-box PDFJS/ASMLS dans C:\Program Files.
- Localisez la sélection de votre choix par date du jour et l'ouvrir dans votre dossier d'archivage.
- Copiez le dossier entier ASMLS SELECTOR à l'intérieur.
- Maintenant, retournez à votre dossier du juke-box PDFJS/ASMLS dans C:\Program Files si ce n'est déjà fait.
- Finalement collez le dossier ASMLS SELECTOR et ceci réécrira entièrement le dossier ainsi que le contenu média à l'intérieur.
- Redémarrez votre juke-box PDFJS/ASMLS et vous devriez obtenir votre nouvelle sélection.

Ces directives sont aussi disponibles dans le Manuel De L'Utilisateur de votre juke-box PDFJS/ASMLS. SVP, lire aussi le manuel de votre juke-box PDF pour le meilleur service de notre logiciel!

## TRUCS ET ASTUCES - COMMENT REMETTRE LE DOSSIER ASMLS SELECTOR À L'ÉTAT VIERGE D'UNE SEULE "CLAQUÉ"?

Si vous désirez charger une nouvelle sélection (ou box) sans sauvegarder l'ancienne ou le "grand-ménage" du dossier ASMLS SELECTOR jusqu'à l'état vierge, faites une copie du dossier vierge d'origine et sauvegardez-la pour usage ultérieur. Chaque fois que vous copiez-collez le dossier ASMLS SELECTOR vierge d'origine dans le dossier du juke-box PDFJS/ASMLS dans C:\Program Files, votre jukebox PDFJS/ASMLS est tout fin prêt pour la nouvelle sélection!

## LÉGAL

JUKE-BOX INTERACTIF PDFJS / ASMLS REDISTRIBUABLE GRATUITEMENT SELON UN CERTAIN DROIT D'AUTEUR SOUS LICENCE CREATIVE COMMONS (CC) ATTRIBUTION SHARE ALIKE 2.5 CANADA.

(C) 2005-2010 Technologies Yatzek Electros Div. LHUPATECH 6, Des Écoliers La Martre, Québec, Canada G0E 2H0

### DESCRIPTION DU LOGICIEL:

Document PDF Juke-box interactif multimédia PDFJS / ASMLS

Ce document est un accord juridique entre vous, l'utilisateur, et Technologies Yatzek Electros Div. LHUPATECH. S'il vous plaît, lire le présent Accord avant d'installer le Logiciel. En installant le Logiciel, vous acceptez les termes du présent Accord. Si vous n'êtes pas d'accord aux termes du présent accord, quitter cette procédure d'installation et de donner votre copie du Logiciel à une autre personne intéressée.

### 1. COPYRIGHT

Document PDF Juke-box interactif multimédia PDFJS / ASMLS (Le système ASMLS tel quel ainsi que tous les autres documents PDF afférant au système ASMLS)

(Le "Logiciel")

est la propriété de Technologies Yatzek electros Div. LHUPATECH pour la redistribution incluse dans l'assemblage logiciel de LHUPATECH.

### 2. LICENCE

Technologies Yatzek Electros Div. LHUPATECH donne le droit d'utiliser le Logiciel sur plusieurs ordinateurs, terminaux ou réseaux à utilisateurs multiples ou d'échanger le Logiciel sur les réseaux (ou services) d'échange de fichiers P2P avec d'autres utilisateurs tel que convenu dans le présent document.

### 3. ASSEMBLAGE LOGICIEL

Le Logiciel intégré ne doit pas être décompilé, repensé ou reconstruit. Le Logiciel peut mal fonctionner ou ne pas fonctionner du tout si vous décidez de modifier, d'ajouter des fonctionnalités, des composantes ou des pages sans l'autorisation du fabricant Technologies Yatzek Electros Div. LHUPATECH. Cette pratique est à vos propres risques avec une annulation de vos droits liés au service de Technologies Yatzek Electros Div. LHUPATECH.

### 4. ÉCHANGE LOGICIEL

Technologies Yatzek Electros Div. LHUPATECH donne le droit d'échanger le Logiciel sur les réseaux P2P (ou services de) ou autres méthodes mais IL DOIT ÊTRE COMPLET, NON MODIFIÉ, AVEC TOUTE LA DOCUMENTATION ORIGINALE ET CARACTÉRISTIQUES D'ORIGINE SANS LOGICIELS MALVEILLANTS TELS QUE VIRUS, CHEVAUX DE TROIE, COMPOSEURS, LOGICIELS ESPIONS OU TOUT AUTRE LOGICIEL MALVEILLANT. Redistribuer ou associer le Logiciel (ou le nom de ce dernier) avec des logiciels malveillants décrits ci-dessus, est illégal et sujet à des poursuites légales.

## 5. GARANTIE LIMITÉE

Le Logiciel est fourni "TEL QUEL" et Technologies Yatzeke Electros Div. LHUPATECH décline toute garantie, expresse ou implicite, y compris, sans limitation, les garanties de qualité marchande et d'adéquation à un usage. L'utilisateur assumera tous les risques liés à l'usage du Logiciel.

## 6. AUCUNE RESPONSABILITÉ POUR DOMMAGES DIRECTS ET INDIRECTS

Technologies Yatzeke Electros Div. LHUPATECH n'assume aucune responsabilité pour les dommages, directs ou indirects, qui peut résulter de l'utilisation du Logiciel, même si Technologies Yatzeke Electros Div. LHUPATECH a été avisée de la possibilité de tels dommages. Toute responsabilité du fabricant sera limitée à la réparation ou au remplacement du produit ou service défectueux.

## 7. ABROGATION

Désinstaller le Logiciel de votre (ou vos) ordinateur (s) ainsi que tout le matériel relatif à ce dernier et donner le tout à quiconque intéressé.

## MARQUES DE COMMERCE, DE SERVICE, DESSINS AINSI QUE LES LOGOS

Toutes les marques de commerce, de service, dessins, modèles et logos ainsi perceptibles dans le présent ouvrage, appartiennent à leurs usagers respectifs à moins d'avis contraire. "CASTAWEBBER 505", "LHUPA", "LHUPATECH", "PDF JUKEBOX SYSTEMS (PDFJS)", "AUTOMATIC SELECTOR MUSIC (OU MEDIA) LOADING SYSTEM (ASMLS)" ainsi que tous les logos se référant à (ou les caractéristiques de) de ce produit tels que le logo "CYLINDRE", le monogramme "PDFJS" et / ou la police de caractère spécifique à ces logos, marques de commerce ou de service, sont la propriété de Yatzeke Electros Technologies Div. LHUPATECH à moins d'avis contraire.

## AUTRES DÉTENTEURS DE MARQUES DE COMMERCE ET DE SERVICE, DROIT D'AUTEUR ET BREVET RELATIFS AUX LOGICIELS INCLUS DANS LE PRÉSENT ASSEMBLAGE

"ADOBE", "ADOBE READER 9.0" ainsi que les logos sont des marques de commerce d'Adobe Systems Incorporated SAN JOSE Calif., É.-U. - Dessins, Travail artistique, Marques de commerce ainsi que les Logos 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010 inclusivement Technologies Yatzeke Electros Div. LHUPATECH. 6, Des Écoliers La Martre, Québec, Canada G0E-2H0.

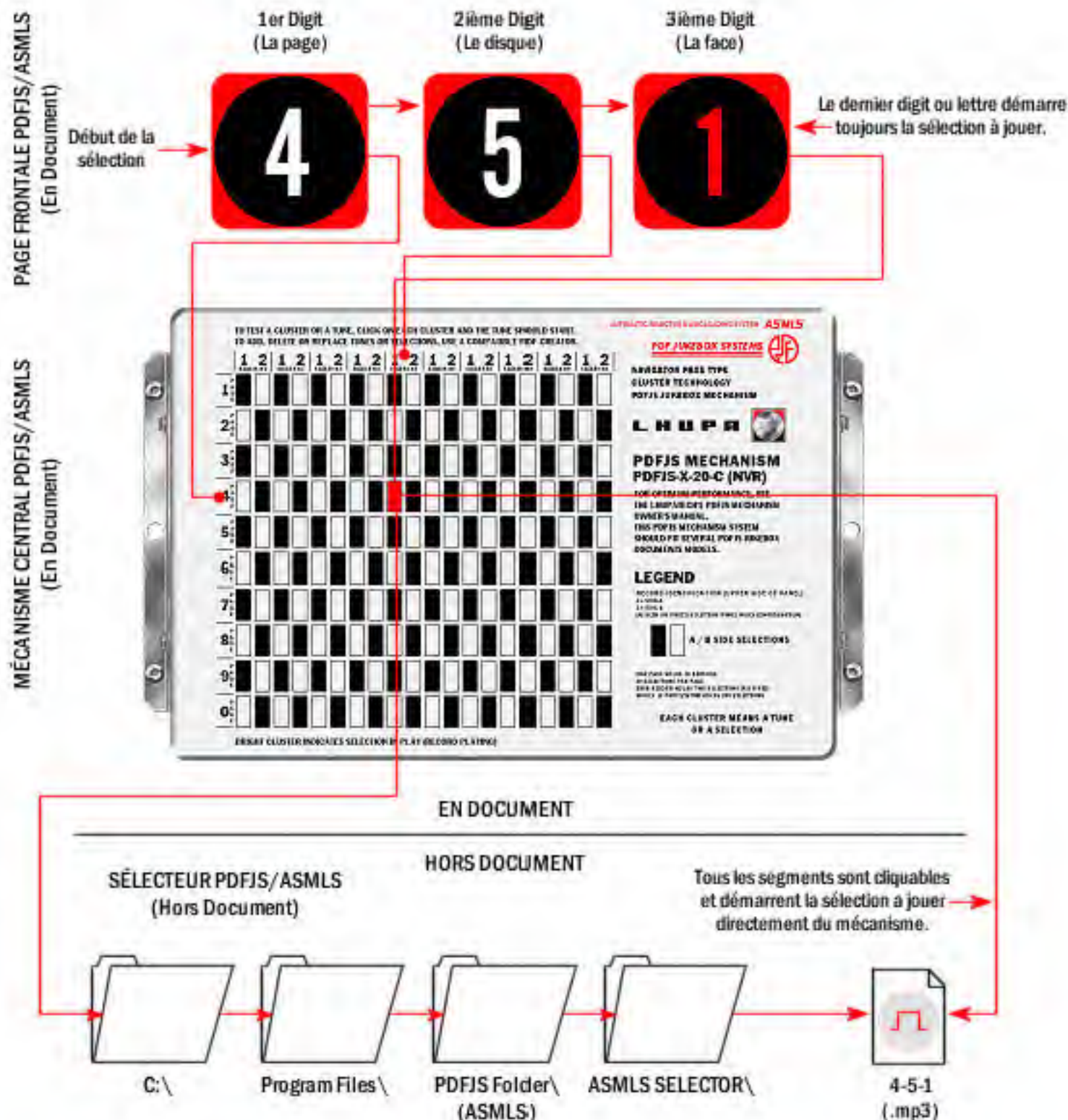
---

## SCHÉMAS DE DIFFÉRENTES APPLICATIONS DU SYSTÈME ASMLS DANS 5 DIFFÉRENTS PROJETS

Dans les pages qui suivent, 5 différentes applications du système ASMLS. Pour la plupart, il s'agit de versions de PDFJS antérieurement réguliers. Afin d'accomoder autant l'auteur que l'utilisateur, ces projets de juke-box PDF ont été repensés, reconstruits intégralement pour satisfaire les exigences du système ASMLS. Vous verrez les systèmes de sélection les plus populaires tels qu'alphanumérique, digital à 1, 2, 3 digits, alphanumérique complexe destiné aux types avec navigateur de page intégré Ex. Scanlog II AZ et Castawebber 505, 507 avec le système de sélection de "type radio".



**SCHÉMATIQUE D'UN SYSTÈME ASMLS DE BASE**  
Ceci montre le système ASMLS du juke-box PDFJS/ASMLS Arabesque LAN 410  
utilisé comme exemple vu que ce fut le premier projet ASMLS réalisé!



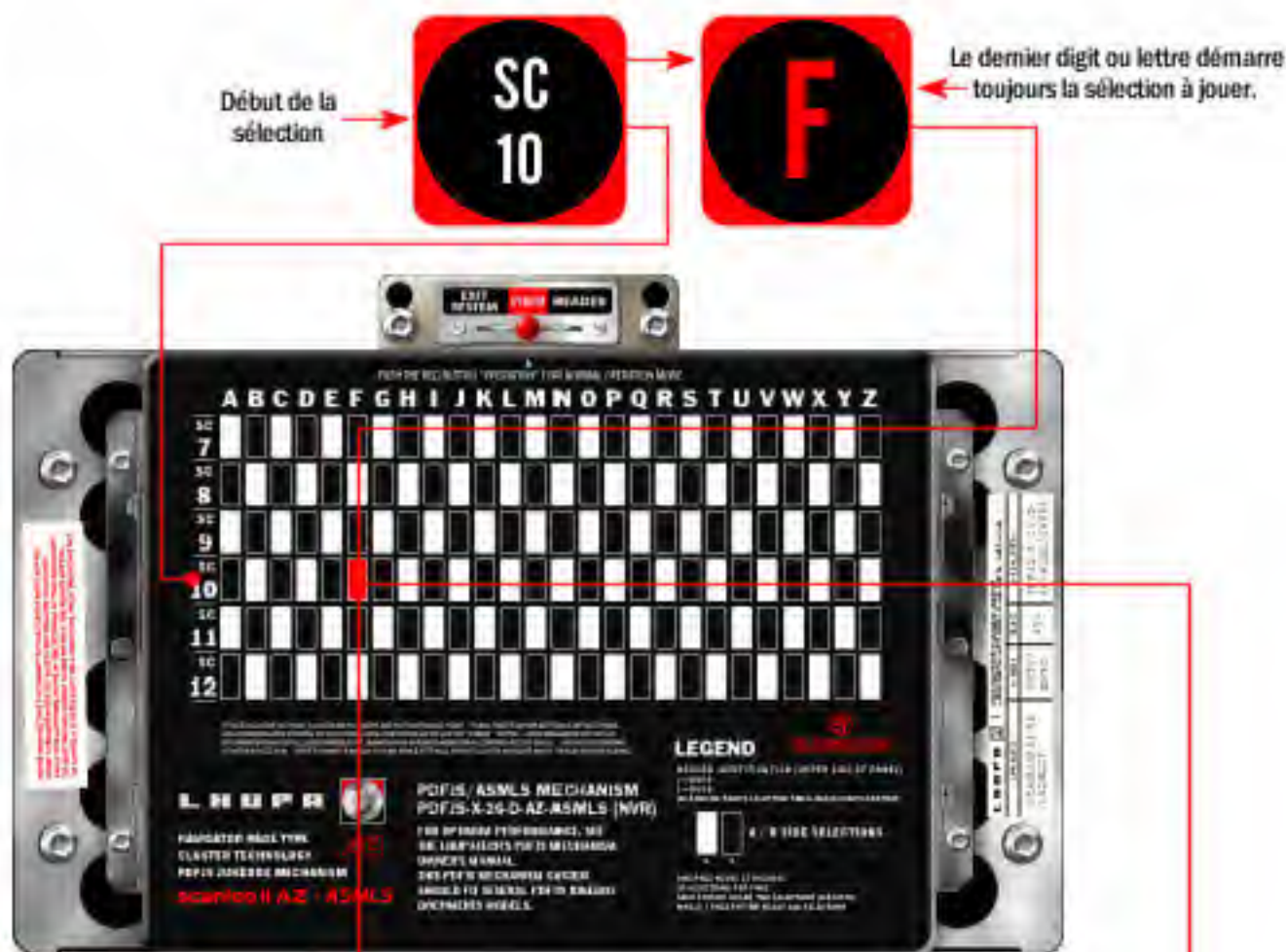
\* "PDFJS Folder (ASMLS)" désigne le présent juke-box PDFJS/ASMLS que vous utilisez et ceci est nom de dossier générique. Or, le nom de ce dossier peut varier dépendant du nom du présent PDFJS que vous utilisez.

## SCHEMATIQUE D'UN SYSTEME ASMLS DE BASE

Ceci montre le système ASMLS du juke-box PDFJS/ASMLSScanlog II AZ (Sélecteur alphanumérique complexe à navigateur de page intégré) utilisé comme exemple vu que ce fut le premier projet ASMLS réalisé avec ce sélecteur à navigateur de page intégré!

PAGE FRONTALE PDFJS/ASMLS  
(En Document)

MÉCANISME CENTRAL PDFJS/ASMLS  
(En Document)

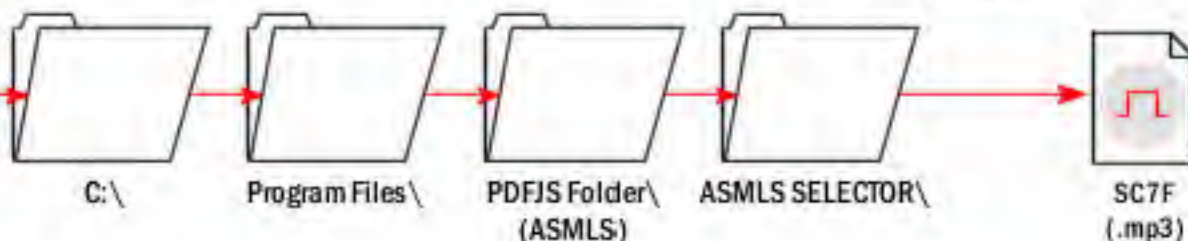


EN DOCUMENT

SÉLECTEUR PDFJS/ASMLS  
(Hors Document)

HORS DOCUMENT

Tous les segments sont cliquables  
et démarrent la sélection à jouer  
directement du mécanisme.



\* "PDFJS Folder (ASMLS)" désigne le présent juke-box PDFJS/ASMLS que vous utilisez et ceci est nom de dossier générique. Or, le nom de ce dossier peut varier dépendant du nom du présent PDFJS que vous utilisez.



## SCHEMATIQUE D'UN SYSTEME ASMLS DE BASE

Ceci montre le système ASMLS du juke-box PDFJS/ASMLS NSM Minibox (Alphanumérique)  
utilisé comme exemple vu que ce fut le premier projet ASMLS réalisé avec ce juke-box PDF alphanumérique!

PAGE FRONTALE PDFJS/ASMLS  
(En Document)

MECANISME CENTRAL PDFJS/ASMLS  
(En Document)

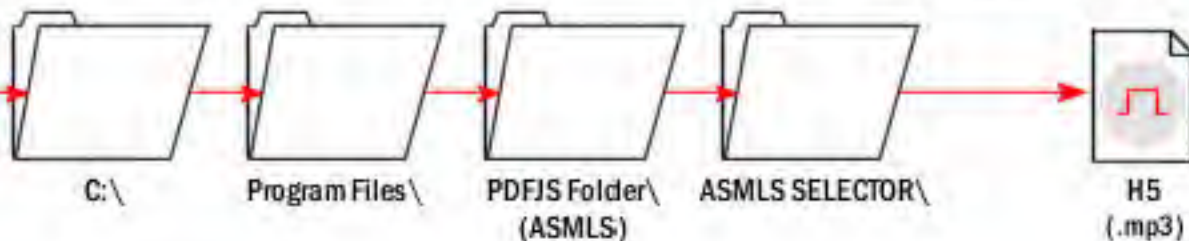


EN DOCUMENT

SÉLECTEUR PDFJS/ASMLS  
(Hors Document)

HORS DOCUMENT

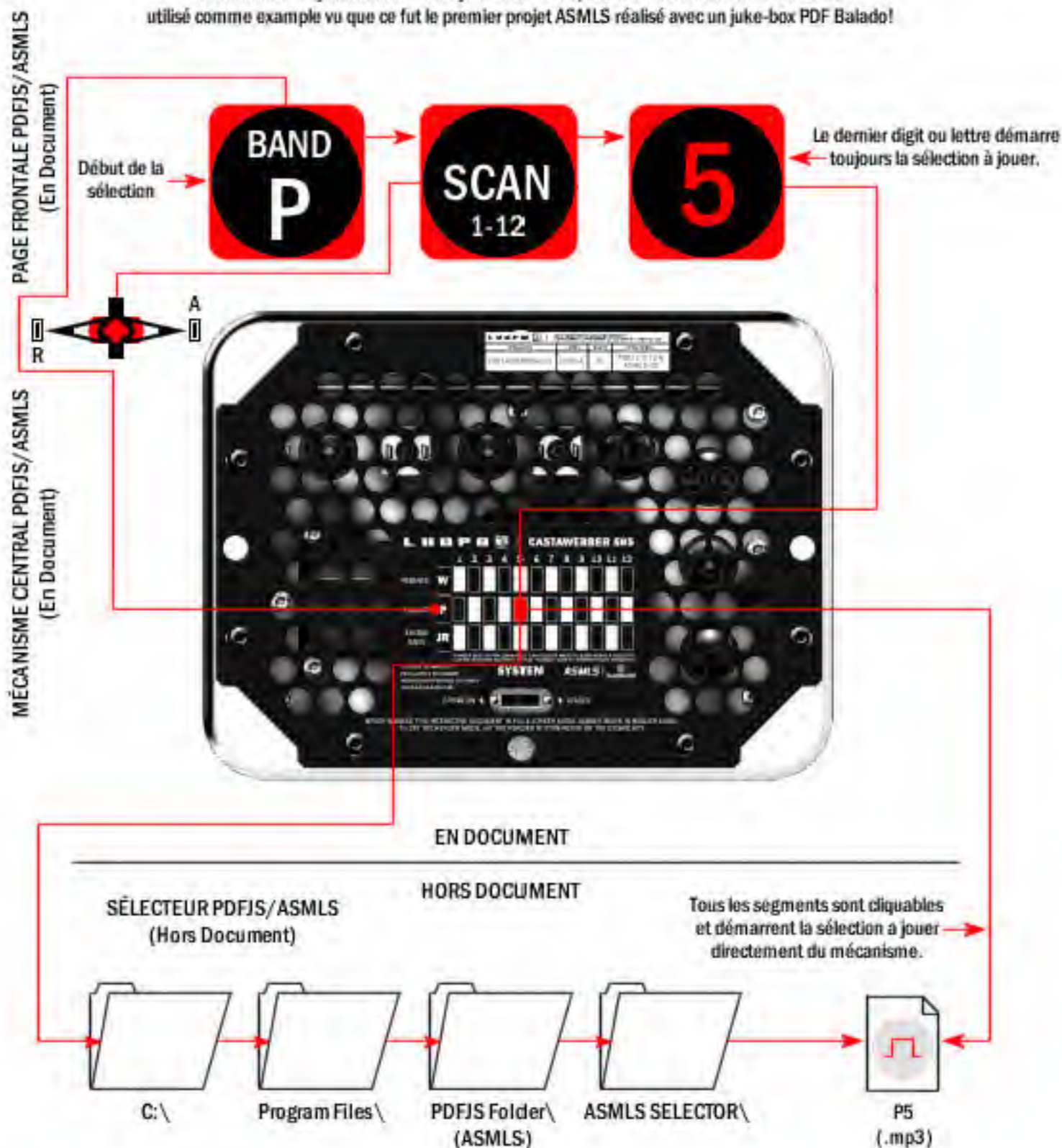
Tous les segments sont cliquables  
et démarrent la sélection à jouer  
directement du mécanisme.



\* "PDFJS Folder (ASMLS)" désigne le présent juke-box PDFJS/ASMLS que vous utilisez et ceci est nom de dossier générique. Or, le nom de ce dossier peut varier dépendant du nom du présent PDFJS que vous utilisez.

## SCHEMATIQUE D'UN SYSTEME ASMLS DE BASE

Ceci montre le système ASMLS du juke-box PDFJS/ASMLS Balado Castawebber 505  
utilisé comme exemple vu que ce fut le premier projet ASMLS réalisé avec un juke-box PDF Balado!

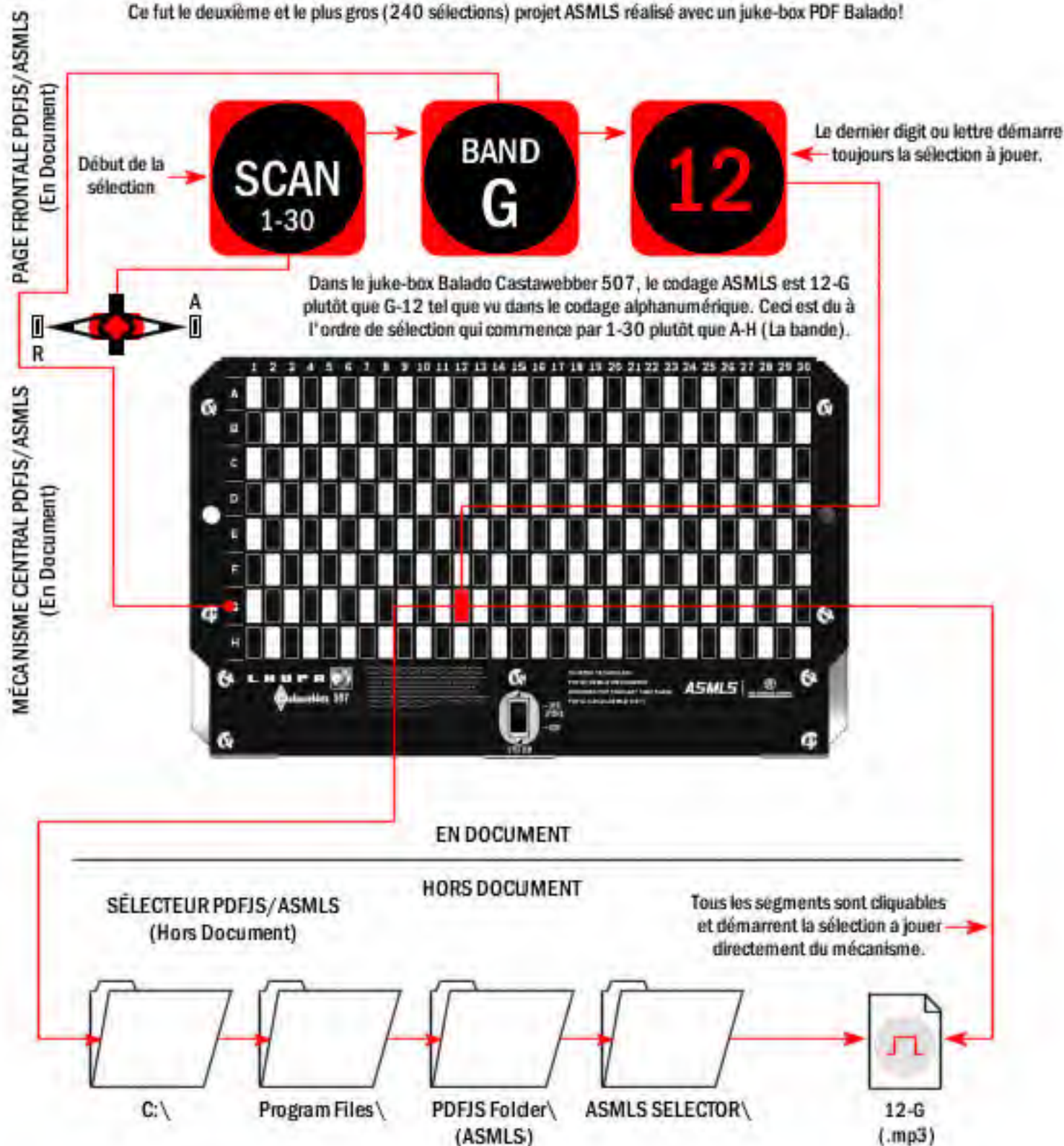


\* "PDFJS Folder (ASMLS)" désigne le présent juke-box PDFJS/ASMLS que vous utilisez et ceci est nom de dossier générique. Or, le nom de ce dossier peut varier dépendant du nom du présent PDFJS que vous utilisez.



## SCHÉMATIQUE D'UN SYSTÈME ASMLS DE BASE

Ceci montre le système ASMLS du juke-box PDFJS/ASMLS Balado Castawebber 507  
Ce fut le deuxième et le plus gros (240 sélections) projet ASMLS réalisé avec un juke-box PDF Balado!



\* "PDFJS Folder (ASMLS)" désigne le présent juke-box PDFJS/ASMLS que vous utilisez et ceci est nom de dossier générique. Or, le nom de ce dossier peut varier dépendant du nom du présent PDFJS que vous utilisez.



## NOTES

[illegible]



# ASMLS

**AUTOMATIC SELECTOR MUSIC COR MEDIAJ LOADING SYSTEM**

**L H U P A**



**Technologies Yatzeck Electros Div. LHUPATECH**

6, Des Écoliers La Martre, Québec, Canada G0E 2H0  
ASMLS, PDFJS, PDF Jukebox Systeme, LHUPA, LHUPATECH ainsi que les logos  
sont des marques de service de Technologies Yatzeck Electros Div. LHUPATECH

Fait Au Canada